



**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PENERAPAN  
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA  
BENDA KONKRIT PADA SISWA KELAS III SDN RANDULAWANG 03  
KECAMATAN JATI KABUPATEN BLORA SEMESTER II  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

**Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Universitas Kristen Satya  
Wacana Tahun Ajaran 2015/2016**

oleh  
Mohamad Hendra Samsuri

292012021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA  
SALATIGA  
2016**

## ABSTRAK

**Samsuri, Mohamad Hendra. 2016.** “Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Benda Konkrit Pada Siswa Kelas III SDN Randulawang 03 Kecamatan Jati Kabupaten Blora Semester II Tahun Ajaran 2015/2016”. Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Pembimbing: Elvira Hoesein Radia, S.Pd., S.Mus., M.Pd.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing*, Media Benda Konkrit, Hasil Belajar IPS.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media benda konkrit pada siswa kelas III SDN Randulawang 03 Kecamatan Jati Kabupaten Blora tahun ajaran 2015/2016.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral, yang dikemukakan Kemmis dan Mc Taggart. Prosedur penelitian ini dilakukan melalui dua siklus, dengan tahap langkah penelitian dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Subyek penelitian adalah siswa kelas III SDN Randulawang 03 Kecamatan Jati Kabupaten Blora yang terdiri dari 24 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan juga dokumentasi. Sedangkan instrument pengumpulan datanya adalah soal tes, dan lembar/pedoman observasi tindakan guru dan siswa. Teknik analisis datanya adalah analisis ketuntasan dan analisis komparatif hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar dari setiap siklus secara bertahap. Pada kondisi awal hanya ada 11 siswa (45,83%) yang tuntas dengan rata-rata 63,66. Pada siklus I ketuntasan belajar siswa meningkat, terdapat 17 siswa (70,83%) yang tuntas dengan rata-rata 71,46. Siklus II ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 22 siswa (91,67%) dengan rata-rata 84,58. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media benda konkrit terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III semester II SDN Randulawang 03 Kabupaten Blora. Maka disarankan agar pembelajaran *role playing* berbantuan media benda konkrit dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam PBM mata pelajaran IPS sebagai upaya meningkatkan hasil belajar IPS.

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Mohamad Hendra Samsuri

Nim : 292012021

Program Studi : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi berjudul **“Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Benda Konkrit Pada Siswa Kelas III SDN Randulawang 03 Kecamatan Jati Kabupaten Blora Semester II Tahun Ajaran 2015/2016”** adalah benar-benar karya tulis sendiri bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya siap menerima sanksi akademik apapun.

1956

Salatiga, Mei 2016  
(yang membuat pernyataan)



Mohamad Hendra Samsuri

## LEMBAR PENGESAHAN

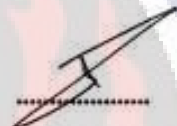
**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PENERAPAN MODEL  
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA BENDA KONKRIT  
PADA SISWA KELAS III SDN RANDULAWANG 03 KECAMATAN JATI  
KABUPATEN BLORA SEMESTER II TAHUN AJARAN  
2015/2016**

oleh

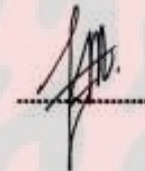
**Mohamad Hendra Samsuri**  
292012021

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UKSW  
pada tanggal 2 Juni 2016

**Dr. Y. Haris Nusantarariya, M.Si.**  
Dosen Penguji I


  
8-6-2016

**Elvira Hoesein Radia, S.Pd., S.Mus., M.Pd.**  
Dosen Pembimbing/Penguji II

  
8-6-2016

Mengesahkan,

  
**Dr. Dwikurnaningsih, M.Pd.**  
Dekan FKIP UKSW

  
**Herry Sanoto, S.Si., M.Pd.**  
Kaprogdi PGSD





PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS  
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA  
Jl. Diponegoro 52 - 60 Salatiga 50711  
Jawa Tengah, Indonesia  
Telp. 0298 - 321212, Fax. 0298 321433  
Email: library@adm.uksw.edu ; http://library.uksw.edu

## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohamad Hendra Samsuri  
NIM : 292012021 Email : 292012021@student.uksw.edu  
Fakultas : FKIP Program Studi : PGSD  
Judul tugas akhir : Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran  
Role Playing Berbantuan Media Benda Konkret Pada Siswa Kelas III SDN Randulawang 03  
Kecamatan Jati, Kabupaten Blora Semester II Tahun Ajaran 2015/2016  
Pembimbing : 1. Elvira Hoesein Radia, S.Pd., S.Mus., M.Pd.  
2. \_\_\_\_\_

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 14 Juni 2016

   
Mohamad Hendra Samsuri  
*Tanda tangan & nama terang mahasiswa*



## PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MOHAMAD HENDRA SAMSURI  
NIM : 292012 021 Email : 292012021@student.uksw.edu  
Fakultas : FKIP Program Studi : PGSD  
Judul tugas akhir : UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PENERAPAN  
MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA BENDA  
KONKRET PADA SISWA KELAS III SDN RANDULAWANG 03 KECAMATAN JATI  
KABUPATEN BLORA SEMESTER II TAHUN AJARAN 2015/2016

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif*\* kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA\*\*

\* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak *non-eksklusif* kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.

\*\* Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/prorektori).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 14 Juni 2016

1956

MOHAMAD HENDRA SAMSURI

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Mengetahui,

ELVIRA HOESEIN RADIA, S.Pd., S.Mus., M.Pd.

Tanda tangan & nama terang pembimbing I

Tanda tangan & nama terang pembimbing II

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Susungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah, 6-8).

Pengetahuan akan membawa kita kepada kesempatan untuk membuat perbedaan.  
(Mohamad Hendra Samsuri)

### **PERSEMBAHAN**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, dengan rasa syukur skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Bapak Juremi dan Ibu Sri Iswati (orang tuaku) tercinta yang tiada henti selalu memberikan doa dan dorongan dalam setiap langkahku serta tetesan keringat perjuangan, mendidik dengan penuh cinta tanpa mengenal lelah.
2. Sulistiyani yang selalu memberikan ketenangan hati dan kasih sayang yang tulus.
3. Teman-teman RS12A yang telah menyemangati dan memberikan saran dalam penyusunan skripsi.
4. Keluarga besar kontraan “S.Pd” yang selalu ada baik saat suka maupun duka.
5. Keluarga besar SDN Randulawang 03 Kabupaten Blora atas kerjasama dan dukungannya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan skripsi dengan judul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Benda Konkrit Pada Siswa Kelas III SDN Randulawang 03 Kecamatan Jati Kabupaten Blora Semester II Tahun Ajaran 2015/2016" dapat diselesaikan dengan baik.

Tujuan penulisan skripsi adalah untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar IPS dapat diupayakan melalui model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas III SDN Randulawang 03 Kabupaten Blora tahun ajaran 2015/2016.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan, berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dengan tulus diucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yari Dwikurnaningsih, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Kristen Satya Wacana yang telah memberi kesempatan belajar pada program studi S1 PGSD FKIP UKSW.
2. Herry Sanoto, S. Si., M.Pd., Kaprogdi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP UKSW yang telah melaksanakan kelancaran program studi.
3. Elvira Hoesein Radia, S.Pd., S.Mus., M.Pd, Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta memotivasi sampai selesai penyusunan skripsi ini.
4. Dosen Program Studi S1 PGSD FKIP UKSW, yang telah memberikan bekal dan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulisan skripsi ini, dan mengantarkan terselesaikannya studi S1 PGSD FKIP UKSW.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas kerjasama serta dukungannya selama penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya dunia pendidikan dan umumnya bagi pembaca.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Cara Pemecahan Masalah .....	6
1.6 Tujuan Penelitian .....	6
1.7 Manfaat Penelitian.....	7
1.7.1 Manfaat Teoritis .....	7
1.7.2 Manfaat Praktis .....	7
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Teori .....	8
2.1.1 Pembelajaran IPS di SD.....	8
2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif.....	13
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	15

2.1.3.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Role Playing.....	19
2.1.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Role Playing.....	20
2.1.3.3 Sintagmatik .....	21
2.1.3.4 Kriteria Keefektifan Model .....	23
2.1.4 Hasil Belajar .....	24
2.1.5 Hubungan Role Playing dengan Hasil Belajar .....	25
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan .....	25
2.3 Kerangka Berpikir.....	27
2.4 Hipotesis Penelitian .....	28

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	29
3.1.1 Setting Penelitian .....	29
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian .....	30
3.2 Variabel Penelitian.....	31
3.2.1 Variabel Bebas (x) .....	31
3.2.2 Variabel Terikat (y) .....	31
3.3 Prosedur Penelitian / Rencana Tindakan .....	32
3.3.1 Pelaksanaan Siklus I .....	32
3.3.2 Pelaksanaan Siklus II .....	34
3.4 Data,dan Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.5 Alat Pengumpulan Data .....	39
3.6 Uji Instrumen .....	41
3.6.1 Uji Validitas .....	41
3.6.2 Uji Reliabilitas .....	45
3.7 Indikator Kinerja.....	47
3.8 Analisis Data.....	47

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Kondisi Awal .....	48
4.2 Pelaksanaan Tindakan .....	50
4.2.1 Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I .....	50
4.2.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	56
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian .....	61
4.3.1 Siklus I .....	61
4.3.2 Siklus II .....	61
4.3.3 Perbandingan Antar Siklus . ....	62

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Simpulan .....	65
5.2 Saran .....	65

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>67</b>
----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>
----------------------	-----------

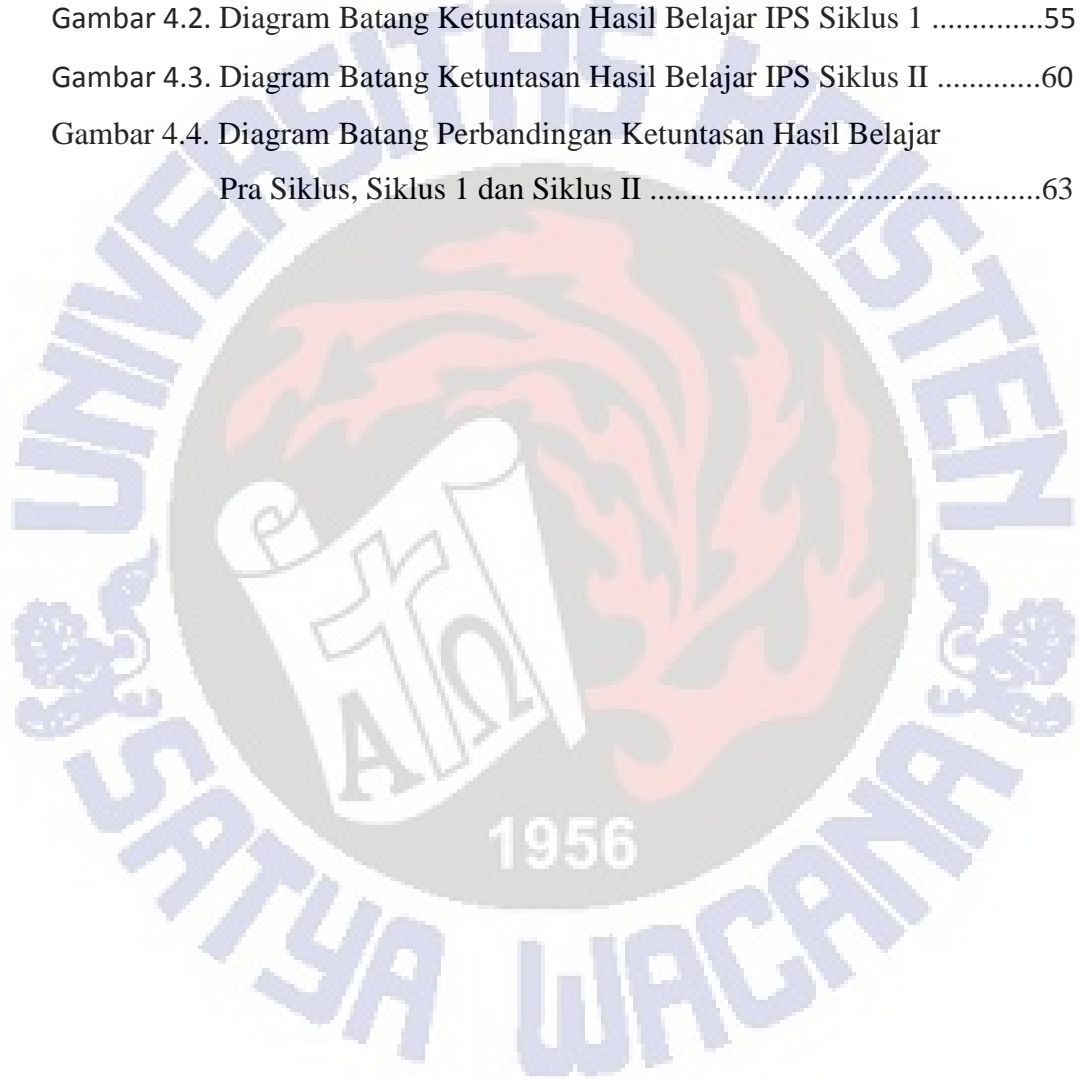
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Kelas III.....	12
Tabel 3.1. Lembar Observasi Perilaku Guru.....	37
Tabel 3.2. Lembar Observasi Respon Siswa.....	38
Tabel 3.3. Kisi-kisi Soal IPS .....	40
Tabel 3.4. Uji Validitas Butir Soal Siklus I .....	42
Tabel 3.5. Uji Validitas Butir Soal Siklus II .....	43
Tabel 3.6. Kriteria Tingkat Kesukaran Instrumen .....	44
Tabel 3.7. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Item Soal .....	45
Tabel 3.8. Rentang Indeks Reliabilitas .....	46
Tabel 3.9. Reliabilitas Siklus I .....	46
Tabel 3.10. Reliabilitas Siklus II.....	46
Tabel 4.1. Nilai Ketuntasan Hasil Belajar IPS Pra Siklus.....	49
Tabel 4.2. Hasil Observasi Kinerja Guru dan Aktivitas Siswa Siklus I.....	53
Tabel 4.3. Nilai Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siklus I.....	54
Tabel 4.4. Hasil Observasi Kinerja Guru dan Aktivitas Siswa Siklus II .....	58
Tabel 4.5. Nilai Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siklus II .....	59
Tabel 4.6. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Pola Kerangka Berfikir.....	27
Gambar 3.1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas .....	32
Gambar 4.1. Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar IPS Pra Siklus .....	49
Gambar 4.2. Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siklus 1 .....	55
Gambar 4.3. Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siklus II .....	60
Gambar 4.4. Diagram Batang Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus II .....	63



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Ijin Observasi.....	70
Lampiran 2	Surat Ijin Penelitian.....	72
Lampiran 3	Surat Keterangan Penelitian.....	74
Lampiran 4	Soal Uji Validitas Siklus I.....	76
Lampiran 5	Kunci Jawaban Soal Uji Validitas Siklus I.....	80
Lampiran 6	Hasil Uji Validitas Siklus I.....	82
Lampiran 7	Soal Evaluasi Siklus I.....	84
Lampiran 8	Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I.....	88
Lampiran 9	Soal Uji Validitas Siklus II.....	90
Lampiran 10	Kunci Jawaban Soal Uji Validitas Siklus II.....	94
Lampiran 11	Hasil Uji Validitas Siklus II.....	96
Lampiran 12	Soal Evaluasi Siklus II.....	98
Lampiran 13	Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II.....	101
Lampiran 14	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	103
Lampiran 15	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	117
Lampiran 16	Lembar Observasi Guru Siklus I.....	138
Lampiran 17	Lembar Observasi Siswa.....	141
Lampiran 18	Hasil Belajar Siklus I.....	143
Lampiran 19	Hasil Belajar Siklus II.....	145
Lampiran 20	Dokumentasi.....	147
Lampiran 21	Uji Plagiat.....	153